

Az esport egyetemi oktatása

Országos Neveléstudományi Konferencia, onk2017.hu



Dr. Bاتفai Norbert

Debreceni Egyetem, Informatikai Kar, Információ Technológia Tanszék

batfai.norbert@inf.unideb.hu

Kivonat

Számos nemzetközi használati eset ismert az esport oktatásbeli megjelenésére (Bاتفai et al., 2016). Ezek rövid áttekintése mellett egy skálázott szakmai menetrendet dolgozunk ki azzal a céllal, hogy tartalmi elemei támogatást tudjanak adni konkrét, esporttal kapcsolatos tantárgyak tervezéséhez, szervezéséhez és lebonyolításához. A menetrend főbb állomásai az esport játékok, az esport szervezés, az esport elemzés és az esport programozás. Az esport játékok bevezetéseként áttekintjük a videójáték-kultúra történeti és gyakorlati elemeit, a játéktípusok különféle osztályozásait, különös tekintettel a versengő játékok szintjeire, majd a játékipar főbb szereplőit és az alkalmazott tipikus üzleti modelleket. Az esport játékok lezárásaként adott játékokkal szervezett játékokat játszunk a tervezett kurzusok közösségeiben. Az esport szervezés bevezetéseként áttekintjük a esport játékok közvetítését, a néző szerepét és általában az esport közösségeket, szerveződések. Az esport szervezés lezárásaként adott játékokkal tornát szervezünk a tervezett kurzusok közösségeiben. Az esport elemzés bevezetéseként adott játékok tekintetében áttekintjük az ismert taktikai, stratégiai játékmotívum elemzéseket. Az esport elemzés lezárásaként esettanulmány jelleggel saját tanácsadó anyagot készítünk. Az eddigi tartalmi elemek a IKT eszközök általános használatán túl nem követelik meg a hallgatók további előképzettségét. Az esport programozásnál feltesszük, hogy a tervezett célhallgatóság informatikus. Bevezetőként áttekintjük a játék GNU/Linux rendszeren témát, illetve a nyílt forráskódú játékokat. Ha a hallgatóság programozást is hallgat, akkor az esport programozás lezárásaként megismerjük a mesterséges intelligencia vezető játékorientált megoldásait (mint például aktuálisan a Google DeepMind Lab vagy a Microsoft Malmo projektet). Zárásként szakirodalmi (Taylor, 2012), (Kuorikoski, 2015), (Chaloner, 2015), (Jin, 2010), (Wagner, 2006), (Martoncsik, 2015) áttekintést és ajánlást adunk.

Bevezetés

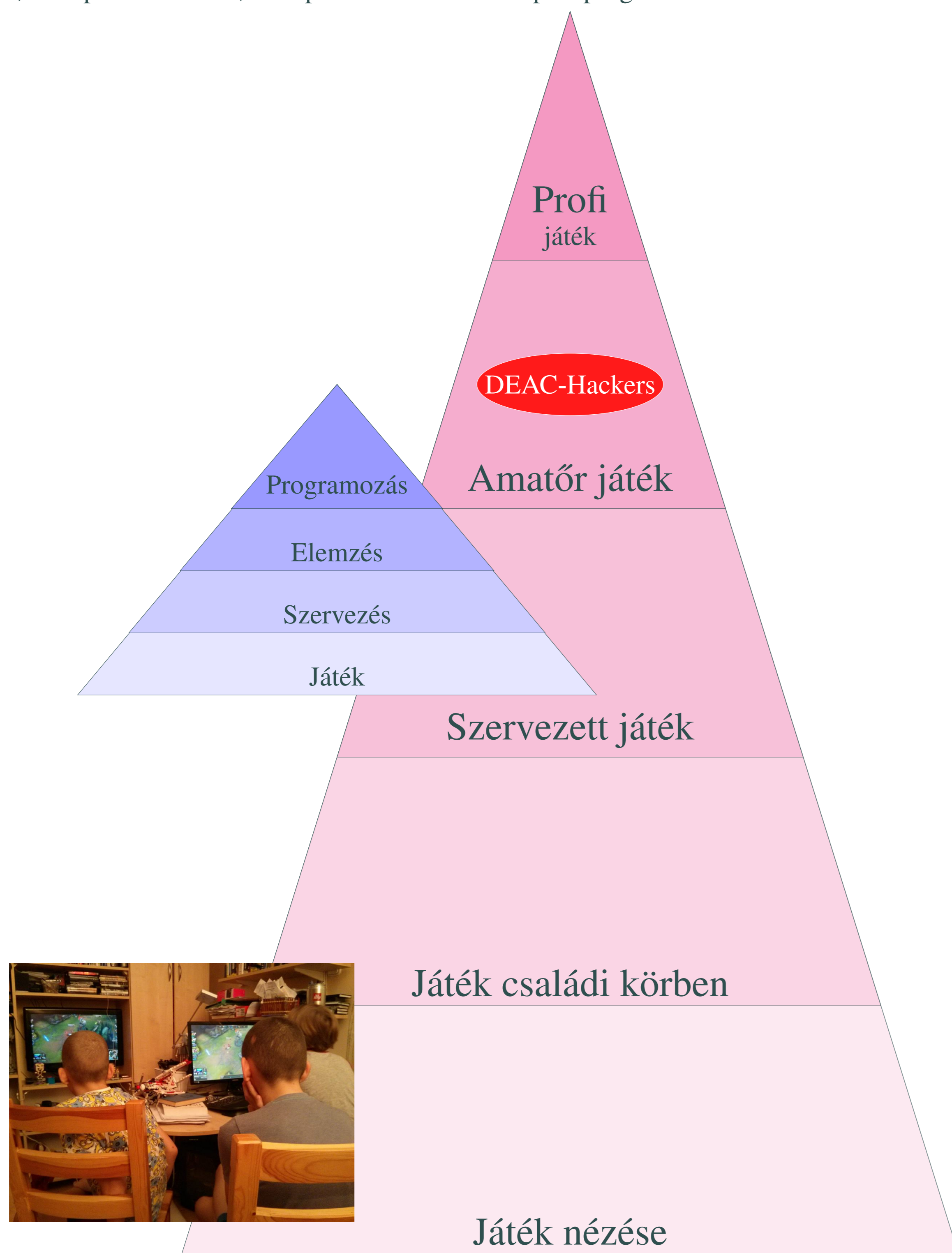
Egy fizika vagy matematika kurzusról a hallgató elindulhat megváltani a világot. Ez nyilvánvaló, de elindulhat egy számítógépes játék kurzusból? Aligha várható, de miért ne próbálnánk meg? Hiszen az igazán izgalmas dolgok a lehetetlennek vélt válaszok, vagy a fel sem tett kérdések mentén szoktak történni.

A kurzus célja

A kurzus megfogható célja szervezett kereteket biztosítani az esporttal mélyebben megismerkedni vágyó hallgatóknak. Megfoghatatlan, kvázi utópisztikus célja pedig olyan közösséget alkotni az adott szemeszterben, amelynek tagjai vágyakoznak az esport mögött sejtethető erő megismerésére. Mert milyen elementáris erő lehet az, amely hatására az esport népszerűségében vetekszik a szórakoztatás hagyományos formáival, akár például az élsporttal is...? Ehhez a piaci érdek, a társadalmi szükség-szerűség vagy a tudatos nevelés sejtethetően még együtt sem volna elég erős. Lehetséges, hogy ez a játékoszmj, a játékvágy? Az érzés, amire még mi is emlékezhetünk gyermekkorunkból...? Szóval ezeken a megfoghatatlan kérdéseken gondolkodni is ad időt majd a kurzus.

A kurzus pozicionálása és felépítése

Az esport kurzus logikailag és fizikailag is négy egymással kölcsönható rétegből áll. Ezek az esport játékok, az esport szervezés, az esport elemzés és az esport programozás.



Tematika

1. hét **Az elektronikus játékok története és a videójáték kultúra, 1337 kódoló esettanulmány. A játékipar, üzleti modellek.**
2. hét **Az elektronikus játékok osztályozása. MMOG, RPG, FPS, RTS és MOBA. Közösségi/alkalmi, mobil és versengő játék. Játék Linuxon. Nyílt forrású játékok.**
3. hét **Esport. A versengő játék szintjei. 1. élő esemény esettanulmány (szervezett játék egy RTS-el a laborközösségben).**

4. hét **2. élő esemény esettanulmány (szervezett játék egy FPS-el).**
5. hét **3. élő esemény esettanulmány (szervezett játék egy MOBA-val).**
6. hét **4. élő esemény esettanulmány (szervezett játék egy mobil játékkal).**
7. hét **Esport közvetítés és esport néző. Játék közvetítés, valós idejű megjelenítés esettanulmány (valós idejű megjelenítés OBS-vel a Twitch-en). Esport közösségek.**
8. hét **Esport tornák szervezése, szervező esettanulmány.**
9. hét **5. élő esemény esettanulmány (élő esemény szervezése).**
10. hét **Játékok és MI, 1. DeepMind Lab esettanulmány.**
11. hét **2. DeepMind Lab alapú esettanulmány.**
12. hét **1. Malmo alapú esettanulmány.**
13. hét **2. Malmo alapú esettanulmány.**
14. hét **Esport elemzési esettanulmány.**

Hivatkozások

- [1] Paul ReDeYe Chaloner. Talking Esports – A free book on esports broadcasting. <http://redeyehd.co.uk/talking-esports-a-free-book-on-esports-broadcasting>, 2015.
- [2] Dal Yong Jin. *Korea's Online Gaming Empire*. The MIT Press, 2010.
- [3] Juho Kuorikoski. *Finnish Video Games: A History and Catalog*. McFarland, 2015.
- [4] Marcel Martoncsik. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48:208–211, 2015.
- [5] Bاتفai Norbert. A szubjektivitás elmélete. *beküldött kézirat*, 2017.
- [6] Bاتفai Norbert, Bersenszki Márió, Lukács Miklós, Besenczi Renátó, Bogacsovics Gergő, and Jeszenszky Péter. Az e-sport és a robotpszichológia közös jövője. *Információs Társadalom*, 16(4):26–39, 2016.
- [7] T. L. Taylor. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. The MIT Press, 2012.
- [8] M. G. Wagner. On the Scientific Relevance of eSports. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Games Development*, pages 437–442, 2006.

Elgondolkodtató kérdések

- Melyik játék a komplexebb, a bonyolultabb, a kifinomultabb, a jobb?
- Hogyan tudnád összehasonlítani a játékokat?
- Melyik nehezebb: megtanulni a LoL-t vagy a komplex számokat?
- A látható kutatási trenden túl mi lehet a játékok és a mesterséges intelligencia kapcsolata?
- **Miért szeretünk játszani?** — Miért szeretünk (szükséges) enni? Miért szükséges lélegezni?
- Mennyit tanulunk, ha „elfogyasztunk” egy játékot?

Sajtóvisszhang

- „LoL-t és Clash of Clant is lehet majd tanulni Magyarország első, egyetemi esport képzésén”, <https://www.esport1.hu/news/2017/09/25/esport-oroberto-oktatas-debrecen-tantargy-interju-dr-batfai-norbert>



Az előadóról

Bاتفai Norbert, PhD 1972-ben Salgótarjánban született. A balassagyarmati Balassi Bálint Gimnázium és a Bottyán János Honvéd Kollégium után tanulmányait a Budapesten a Zalka Máté Katonai Műszaki Főiskolán folytatta, ahonnan örmesterként szerelt le, majd kitüntetéses programtervező matematikus oklevelét a Kossuth Lajos Tudományegyetemen 1998-ban szerezte. 1999-ben megnyerte a Java szövetség (Sun, IBM, Oracle, Novell, IQSoft) Java programozási versenyét. Mobil információtechnológiai cége megnyerte 2004-ben a Sun és a Nokia Magyarország mobil Java programozási versenyét. 2008-ban megkapta a Vezető Informatikusok Szövetsége Év Informatika Oktatója címét. 2011-ben szerzett doktori fokozatot informatikából a Debreceni Egyetemen. 2012-ben megkapta a Hírközlési és Informatikai Tudományos Egyesület Pollák-Virág Díját. Kutatási területei: a játékelemzés és a robotpszichológia. A Debreceni Egyetem Informatikai Kara Információ Technológiai Tanszékének adjunktusa. A **DEAC-Hackers** esport szakosztály alapító tagja és kutatási vezetője. **GitHub** profilja: <https://github.com/nbatfai>



- LoL profilja: <https://www.leagueofgraphs.com/summoner/eune/NorbiEntropy>
- CoC profilja: <https://www.clashofstats.com/players/norbertbatfai-929R0LGVU/profile>

Köszönet

A szerző köszönetet mond a NEMESPOR (Magyar Nemzeti Esport Stratégia és Portfólió) lista, <https://groups.google.com/forum/#!members/nemespor> és a **DEAC-Hackers** esport szakosztály, <http://deac.hu/szakosztalyok/esport> és az IT tanszék tagjainak inspiráló érdeklődésükért.

Ez a poszter a Gerlinde Kettl és Matthias Weiser-féle <https://www.latextemplates.com/template/aoposter-portrait-poster> LaTeX template felhasználásával készült.

